Книга псионики

"Вы думаете, что я могу читать мысли?" Фактически, Вы можете, если Вы - герой для игры в AD&D с классом псионик. Все, что Вам нужно, имеется в этой книге. Некоторые игроки поняли мощь псионика, как класса; другие не нашли в нём ничего привлекательного. Псионика не включалась в AD&D 2-е Издание. Теперь псионика, наоборот пользуется популярностью. Эта книга не содержит абсолютно всю информацию по псионике, пока это только дополнение ко Второму изданию. Но если Вы готовы поставить разум над материей, чтобы оценить пределы внутреннего пространства, тогда эта книга – для Вас. Если Вы помните исходные правила AD&D, Вы найдете многие знакомые вещи здесь. Остерегайтесь: теперь старые слова могут иметь новое значение. Мы создали новую терминологию, изменяющую старые определения. Прочитайте эту книгу тщательно прежде, чем Вы решите, что старое правило все еще действует.

Что же изменилось?

Эта книга содержит пять значительных исправлений в правилах AD&D для псионика:

1. Псионик - отдельный класс. Другие классы не могут приобрести истинную мощь псионика только из-за того, что они имеют высокий интеллект. Псионик – необычный персонаж, он разрабатывает свои способности посредством долгой и трудной подготовки. (Пока другие классы могут случайно получить психические способности и похвастать, что имеют силу, такая сила – всего лишь жалкий оттенок истинного могущества псионика.) NPC псионик ИМЕЕТ потенциал, чтобы противостоять против любого другого класса. Как и в PC группе псионик хорошо дополнит другие классы. Большинство возможностей псионика уникальны. Они продвигаются медленно, в сравнении с войнами и магами. На низких уровнях, тем не менее, псионик имеет огромный потенциал.

2. Список психических сил возрос: вместо прежних 50-ти в этой книге содержится 150.

3. Возможности псионика различны. Все силы псионика делятся на шесть дисциплин: ясновиденье (расширенные чувства), психокинезис (перемещение материала через пространство), психометаболизм (изменение тела), психопортация (телепортация), телепатия (контакт), и метапсионика (улучшенная дисциплина). В пределах каждой дисциплины различают основные силы, названные "науки, “ и минорные силы, названные "посвящения". Персонажи могут использовать силы из дисциплин, к которым у них есть доступ. На 1-й уровне, герой имеет доступ только к одной дисциплине, но с опытом он получает доступ к другим.

4. Сила псионика является чем-то большим, чем искусство. Силы псионика не работают автоматически. Сила псионика является по существу умением, и должна использоваться правильно, а также требует чек мощности.

5. Очки силы псионика не разделяются на очки атаки, защиты, и другие возможности. Все очки силы героя складываются по алгоритму, указанному в книге. Многочисленные другие изменения сделаны для того, чтобы избегать неразберихи. Игрокам настоятельно рекомендуется прочитать эту книгу тщательно.

Является ли псионика магией?

Многие люди допускают, что псионика - просто другой тип магии. Игра AD&D уже имеет

два типа магии - одним занимаются колдуны, другим священники. Итак, имеет место, спросить, "Действительно, игре нужен третий тип волшебства?" Ответ – нет, псионика –не является волшебством. Магия - способность формировать, управлять, и использовать естественные силы, которые пропитывают мир и базируются на принципе, при котором, с помощью слов, жестов и т.д. катализирует поток внешней энергии. Эффекты магии происходят, исключительно, с помощью манипуляции внешней энергией. Сила не исходит из колдуна или священника. Псионика полная противоположность магии. Сила псионика исходит только из его разума. Его сила фокусируется внутри, а не вне. Его тело и разум должны находиться в полной гармонии. Это исходит из длинной и интенсивной медитации связанной с физическими пределами. Псионик приходит к просвещению при полном отвлечении и полной релаксации, в боли и удовольствии. Ум и тело - только части значительно большого объединения. На самом деле, использование одного без другого, по мере того как так многие люди так делают, кажется глупым для псионика; они не могут быть разделены. Тело производит энергию, ум дает этому форму и действительность. Псионику не надо изучать что-либо или молится, чтобы получить силу. Он несёт её с собой, куда бы он не шёл. Пока его ум и тело едины, пока он не истощил их возможности псионика - его сила. Более чем герой любого другого класса, псионик замкнут. В отличие от война и вора, ему не нужно никакое оружие или инструментальные средства, чтобы практиковать его искусство. В отличие от священника, ему не нужно никакое божество. В отличие от колдуна, ему не нужны ни книги, ни магкомпоненты, ни постоянная зубрёжка. Его сила исходит из разума, и он один дает этому форму. Псионик объединяет каждую частицу себя в единственную целостность. Он смотрит внутрь на сущность его собственного бытия, и управляет силой своего подсознания. Через строгую дисциплину, цель, и самоанализ, он деблокирует полный потенциал его разума.

Требования

Этот раздел описывает требования, которые все игроки должны соблюдать, чтобы стать псиониками, включая ограничения основанные на оценках способностей, расе и характере. DM Может отказаться от этих требований в специальных обстоятельствах, но игроки не должны рассчитывать на это.

Показатели		
Требования:	Конституция	11
	Интеллект	12
	Мудрость	15
Преимущественные показатели.	Конституция, мудрость	
Допущенные расы	Человек, хоббит, дворф, гном, эльф, полу-эльф	

Требования к показателям: чтобы быть псиоником, герои должны иметь показатели равные или больше, чем те, указанные выше для Конституции, Интеллекта, и Мудрости.

Преимущественные показатели: Изучение псионики требует строгую умственную и физическую дисциплину, так псионик имеет два главных показателя: Мудрость и Конституция. Мудрость мера просвещения и силы воли - первичная умственная

характеристика психоника, не Интеллект. Аргументация и память (два холлмарка Интеллекта) на самом деле критические в этом классе. Тем не менее, сущность способностей психоника - понимание и господство внутреннего Я. Хотя силы психоника центрируются в уме, приобретая и управляя ею растёт и физическое состояние психоника. Медитативный анализ устраняет огромное физическое напряжение, не говоря уже о чистой утечке психической энергии из тела. Психоник не должен быть мускульным, или даже исключительно накаченным, но он должен поддержать своё здоровье и пригодность на высоком уровне, чтобы полностью использовать свои возможности. Вот почему Конституция является также показателем необходимым для психоника.

Расовые ограничения: Человек, хоббит, дворф, и гном часто имеют высокую степень таланта психоника. Эльфы и плу-эльфы также показывает определенную естественную способность к психонике, но они не в состоянии показать это на высоких уровнях.

Мультикласс: Как обычно, все, кроме людей могут быть мульти-классом. В случае с психоникой мульти-классом могут быть только хоббиты и дворфы.

МУЛЬТИ-КЛАСС	
ХОББИТ	**ДВОРФ**
Воин\психоник	Воин\психоник
Вор\психоник	Вор\психоник

Персонажи Двойного класса: люди могут быть двойным классом психоником в пределах нормальных правил и ограничений для героев двойного класса. (Смотри "Мультикласс и герои Двойного класса" в Главе 3 Player Handbook.)

Расовые ограничения по уровню: люди могут достигнуть самого высокого возможного уровня опыта как психоник. Персонажи других рас имеют пределы. Из-за их ограничений опыта, полу-эльф и эльф психоники наилучшие варианты NPC. Игроки, которые не возражают это "уменьшающее потенциал" могут поиграть такими героями, тем не менее. (DM Может исправить эти ограничения уровня; смотри дополнительное правило под "Превышением Пределов Уровня" в Главе 2 DMG.)

ПСИОНИЧЕСКИЕ РАСОВЫЕ ЛИМИТЫ	
Хоббит	10
Гном	9

Дворф	8
Полу-эльф	7
Эльф	7

Характер: Псионик имеет только одно ограничение по характеру: они не могут быть хаотиками. Дисциплина является основанием всей силы псионика. Герой с характером хаотика не может достигнуть самоконтроля, который требуется псионику. Это ограничение относится к герою, который становится хаотиком по любой причине. Такой герой быстро потеряет силу псионика. Каждый день в котором его характер - хаотик, герой должен кидать чек - половина его Мудрости, округленной в меньшую сторону. Всякий раз, когда он терпит неудачу один из этих чеков Мудрости, герой теряет доступ к одному из его дисциплин, выбранной произвольно DM ом. Кроме того, герой хаотик не может восстановить очки силы псионика. (Дисциплины и ОСП объяснены ниже.) Если характер возвращается, или даже меняется на другой, не хаотичный характер, он может восстановить его дисциплины, один в день, при успешно выкинутом того же уменьшенного вдвое чека Мудрости.

Другие Квалификации: Если персонаж соответствует всем требованиям выше, и игрок хочет играть псиоником, PC принимается.
Финансы: когда псионики начинают игру, они имеют 3d4xl0 золота.

Введение в псионику

Все псионические силы принадлежат к одной из шести дисциплин: ясновиденье, психокинезис, психометаболизм, психопортация, телепатия и метапсионика. Кроме того, существуют маёрные силы, называемые науками, и минорные, называемые посвящениями.

- Силы ясновиденья позволяют героям приобретать знание, которое находится за нормальными возможностями человеческих чувств. Например, некоторые ясновидящие могут увидеть и услышать события, отдаленными на мили и почувствовать яд.

- Психокинетические силы позволяют передвигать молекулы в пространстве. Психокинетик может кинуть камень не касаясь его или зажечь кусок бумаги, столкнув внутри него молекулы.

- Силы психометаболика имеют эффект на тело. Халявная кормилка, лечение, изменение тела – это, как раз то, что относится к этой сфере.

- Психопортивные силы переносят пользователя из одного места в другое. Существо исчезает в одном месте, а появляется в другом. Он может путешествовать в совершенно другом плане и времени.

- Телепатические силы налаживают контакт между двумя или больше разумами, включая чтение мыслей подчинение личности и психические атаки.

- Метапсионика увеличивает, расширяет и улучшает другие способности псионика.

Очки силы псионика: Герой использует псионику, в большинстве своём, как искусство, но с небольшими отличиями. Каждый раз, когда он использует псионические посвящение

или науку он должен платить “цену”. Эта цена вычитывается из полного количества очков силы психоника, или ОСП. ОСП это, примерно, то же самое, что и хиты жизни, хотя, они и восстанавливаются гораздо быстрее, чем хиты. (Более подробно ОСП расписаны ниже.)
Оценка мощности: Как и другие искусства, каждая психоническая сила имеет оценку мощности. Другими словами, оценка мощности психоника представляет для персонажа пригодность использования конкретной силы. Оценка мощности является тем же самым, что и оценка искусства. Сила психоника осоциируется с одним из атрибутов персонажа (Сила, Мудрость, и т.д.). Психоническая оценка мощности из одного атрибута персонажа, плюс или минус модификатор. Например, психоническая сила с оценкой "интеллект - 3" имеет оценку на три меньше, чем интеллект героя.
Чек мощности: Когда психоник хочет использовать психоническую силу, игрок кидает чек мощности на d20. Если выкинутое составляет меньше либо ровно чек мощности, герой преуспел. (Другими словами, происходит, что и предполагалось.) Психоник вычитывает цену силы из его ОСП. Если он выкидывает больше, это значит, что он провалился. Провал тоже имеет цену. Психоник вычитывает из своего ОСП половину цены силы. Вприципе, психоник может снова попытаться использовать эту силу, уже в следующем раунде. Для исключений, смотри индивидуальное описание сил в этой книге. Как и чек профессии, психонический чек мощности может иметь специфические результаты 20 или 1. "20" всегда показывает облом. "I" всегда показывает минимальный уровень успеха, независимо от оценки мощности. Другими словами, даже если оценка была сведена до отрицательного показателя штрафом, "I" всегда успех. Это не значит, что единица (или другое маленькое число) это лучший результат. "I" значит, что сила работает, но с какими-то причудами и недостатками. Смотри индивидуальную специфику силы. Игрок может также использовать дополнение к “оценке умений” для психоника. Если чек мощности будет соответствовать оценке мощности героя, психоническая сила сработает.

Продвижение

Уровни опыта и награды: Психоник получает экспу и продвигается по уровням так же, как и другие классы. DMG включает дополнительное правило для индивидуальных наград опыта. (Смотри DMG Глава 8.)

УРОВНИ ОПЫТА ПСИОНИКА		
Уровень психоника	**Экспа**	**Хит дайс (d6)**
1	0	1
2	2,200	2
3	4,400	3
4	8,800	4
5	16,500	5
6	30,000	6
7	55,000	7
8	100,000	8
9	200,000	9
10	400,000	9+2

11	600,000	9+4
12	800,000	9+6
13	1,000,000	9+8
14	1,200,000	9+10
15	1,500,000	9+12
16	1,800,000	9+14
17	2,100,000	9+16
18	2,400,000	9+18
19	2,700,000	9+20
20	3,000,000	9+22

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КЛАССОВЫЕ НАГРАДЫ	
Психическая сила используется по делу	10 ЭКС/ОСП
Психическая сила используется во время комбата	15 ЭКС/ОСП
Замочите опонента	100 ЭКС/УР или хитдайс
Создадите психическую шмотку	500 ЭКС/ х УР

Получение дисциплин: Каждая психическая сила принадлежит к одной из шести дисциплин. Прежде, чем психоник захочет использовать силу он должен иметь доступ к этой дисциплине. Психоники начинают играть с доступом к одной дисциплине. Когда психоник получает соответствующий уровень у него появляется доступ к другим дисциплинам.

ПРОГРЕССИЯ ПСИОНИЧЕСКИХ СИЛ				
Уровень опыта	**Всего дисциплин**	**Всего наук**	**Всего посвящений**	**Защита**
1	1	1	3	1
2	2	1	5	1
3	2	2	7	2
4	2	2	9	2
5	2	3	10	3

6	3	3	11	3
7	3	4	12	4
8	3	4	13	4
9	3	5	14	5
10	4	5	15	5
11	4	6	16	5
12	4	6	17	5
13	4	7	18	5
14	5	7	19	5
15	5	8	20	5
16	5	8	21	5
17	5	9	22	5
18	6	9	23	5
19	6	10	24	5
20	6	10	25	5

Получение наук и посвящений: Каждый псионик первого уровня знает четыре силы из одной дисциплины: одну науку (маёрная сила) и три посвящения (минорная сила). С каждым новым уровнем псионик получает новые силы. Иногда он получает и науки и посвящения, а иногда только посвящения. Игрок может выбрать силы для своего героя, как только он поднимется на уровень. Новые силы можно выбрать из любых дисциплин, к которым у псионика есть доступ, включая и ту дисциплину, которую он только что получил. Предупреждение: если в игре используется необязательное правило тренировки, то псионик, чтобы получить новые дисциплины должен обучаться у мастера до 7 го уровня . Чтобы получить время тренировки вычтите из 21 мудрость наставника. С 7 уровня псионик может сам преподавать, если выкинет чек, как инструктор. Если псионик тренируется сам, то он вычитает из 21 свою мудрость и умножает на два. При выборе новых сил учитывается два фактора:

- В пределах одной дисциплины количество посвящений должно быть в двое больше количества наук.
- Первая дисциплина является для псионика первичной дисциплиной. Герой никогда не сможет выучить больше наук и посвящений из другой дисциплины, чем он знает на данный момент времени из своей первичной дисциплины, причем, наук должно быть тоже в двое меньше.

Пример: Первичная дисциплина Лены - ясновиденье. Она знает три науки и семь посвящений из этой дисциплины. Это значит: а) она должна выучить восьмое посвящение, прежде чем сможет выучить четвёртую науку и б) на её текучем уровне, она не может выучить больше двух наук и шести посвящений в другой дисциплине.
Прохождение средины приключения: Большинство DM’ ов дают экспу в конце квеста, а

не в середине, так как уровни опыта редко приобретаются в средине. Бывают случаи, когда новый уровень приобретается в середине квеста, тем не менее, герой должен быть в полных хитах и в полной силе, чтобы получить какие-либо новые дисциплины.

Подъём оценки мощности психоника: Персонаж может улучшить оценку мощности с новым уровнем, выучив эту науку или посвящение (Он повторяет обучение и воспринимает заново.) Даже когда герой учит новое посвящение, он может кинуть единицу на оценку мощности посвящения, которое он уже знает. Тоже самое и с науками.

Очки силы психоника (ОСП)

Психоническая энергия исходит изнутри персонажа. Эта энергия измеряется в очках силы психоника ОСП. За использование психонической силы он тратит ОСП. Цена зависит от силы, которую вы используете и как долго вы её используете. Общее количество очков силы психоника зависит от четырёх факторов: его мудрость, Ум, Конституция и его уровень опыта. Мудрость, ум и конституция определяют внутренний потенциал психоника. (Мудрость превалирующий фактор.) Опыт показывает как хорошо персонаж развивает этот потенциал. Следуй этим шагам, чтобы посчетать ОСП героя.

- Найдите показатель мудрости в таблице и сверьте базовый счёт.
- Найдите показатели интеллекта и конституции, сверьте модификаторы и прибавьте их к базовому счёту.

Пример: Показатели Ромы такие: Муд 17, Кон 16, Инт 12. Его внутренний потенциал 25 (24 очков за показатель мудрости с модификатором +1 за конституцию). На первом уровне он получает 25 ОСП.

ВНУТРЕННИЙ ПОТЕНЦИАЛ		
Показатель мудрости	**Базовый счёт**	**Модификатор**
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3

Получение ОСП: Каждый раз, когда психоник получает новый уровень он увеличивает своё ОСП . Чтобы получить ОСП за следующий уровень найдите модификаторы за Муд, Кон. и Инт., сложите их и прибавьте 10. Результат – это все ОСП, которое вы получили на следующий уровень.
Пример*:* Рома только что получил новый уровень. Его Муд. 17, Кон 16.Рома может прибавить 13 ОСП (2 + 1+ 10).
Восстановление очков силы психоника: Герой, который затратил ОСП, может восстановить их, если он не занимается никакой тяжёлой физической деятельностью и воздерживается от использования силы психоника (то есть, от траты больше ОСП). После каждого часа в котором персонаж не тратит никакие очки силы психоника, проверьте таблицу ниже, чтобы определить сколько ОСП герой восстановил. Герой не может восстановить больше ОСП чем он потерял. Количество восстановленных ОСП зависит от степени физического напряжения, которое испытал в течение часа психоник. Наибольшее количество ОСП восстанавливается, когда они спят или размышляют в течение целого часа

отдыха. Слабая активность, как например, ходьба или езда на лошади, уменьшает скорость восстановления. Оцените каждый час согласно наиболее требующей усилий физической деятельности предпринятой, даже если бы это продолжилось только несколько минут.

Дополнение: DM может разрешить персонажу восстанавливать ОСП по турнам, не по часам. Это тоже описано в таблице ниже.

ВОСТАНОВЛЕНИЕ СИЛЫ ПСИОНИКА	
Физическая активность	**Восстановленное ОСП**
Тяжёлое напряжение*	нет
Ходьба, езда	3/час (1 каждые 2 турна)
Сидение, отдых, чтение	6/час (1/турн)
Омоложение**, сон	12/час (2/турн)

*"Сильная напряжённость" включает в себя: драку, бег, копание чего-либо, не естественное хождение, лазанье по верёвке, горе, изучение подземелья, плаванье и любые другие активности, которые DM захочет включить.
** Это значит использовать психическую профессию “омоложение”.

Защита

Защита – это способность психоника которая приходит с уровнем. Все виды защиты принадлежат к телепатической дисциплине. Психоник получает эту силу автоматически, независимо, имеет ли он доступ к этой дисциплине или нет. Количество психонических защит зависит от уровня опыта персонажа (см. таб. “Прогрессия психонических сил.”). Они не считаются, когда персонаж выбирает науки и посвящения. Существует пять психонических зашит:

- Пробел разума
- Мысленный щит
- Ментальный барьер
- Башня железной воли
- Крепость интеллекта

Каждая из них описана в главе 7 "Телепатия." Каждый психоник автоматически знает одну защиту по выбору игрока на 1вом уровне. Они получают другие защиты каждые два уровня на 3ем, 5том, 7мом и 9том уровнях.

Специальные возможности

В дополнении к обычным силам, психоник имеет специальные способности. Они включают в себя спасброски, THACO и психическкие силы, которые они используют непрерывно.
Постоянные силы: Итак, существуют непрерывные силы психоника. Они могут

быть"включены" и будут держаться постоянно, пока не будут “выключены”. Они называются постоянными силами. Каждая постоянная сила оперируется отдельно. Во многих случаях, эксплуатация влечёт за собой трату ОСП за час или турн, но не мели раунд. Если псионик тратит ОСП, чтобы поддержать мощность, он не может восстановить очки силы псионика за этот час. Герой не может затратить ОСП, чтобы поддержать силу, когда он спит или находится в бессознательном состоянии; никакая постоянная сила, которая требует ОСП, не будет действовать в течение сна. Псионик может поддержать любое количество сил в любой момент, но он может "включить" или ввести только одно в раунд. Когда обслуживаемые силы дезактивированы, герой может бросить все обслуживаемые силы сразу, или одно в раунд. Он не может бросить две или более в одном раунде и поддерживать другие.

THACO спасброски: Как показано на таблице THACO псионика соответствует воровскому. Псионик получает *+2 бонус ко всем спасброскам против спелов школы очарования и действующим на мозги*. Это кумулятивно с поправкой на защиту от Мудрости.

Базовое THACO псионика																				
Уровен.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
THACO	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Спасброски псионика					
Уровень	**Парализация, яд, смертельная магия**	**Палочка, посох, жезл**	**Окаменение, превращение[1]**	**Дыхательное оружие[2]**	**Заклятье[3]**
1-4	13	15	10	16	15
5-8	12	13	9	15	14
9-12	11	11	8	13	12
13-16	10	9	7	12	7
17-20	9	7	6	11	9
21+	8	5	5	9	7

[1] Включая превращение с помощью жезла.
[2] Исключая тех, кто явился причиной окаменения или превращения.
[3] Исключая последствий спелов, которые есть в таблице, такие как смерть, окаменение, превращение и т.д.

Последователи

На девятом уровне (который иногда называется “именным” уровнем), псионик становится Мастером созерцания. Он может построить храм (обычно в изолированном месте), и

использовать её, как свою штаб-квартиру. Очень важно, что он начинает привлекать последователей. Один неофит псионик (1вый или 2рой уровень) будет приходить каждый месяц, для обучения у мастера. Неофиты будут приходить, независимо от того, построит мастер храм или нет. Если мастер построит его, то он будет привлекать максимальное число последователей, эквивалентное его харизме. Если нет, максимальное число половинится (в меньшую сторону). Эти последователи хотят только обучаться. Последовательность их обучения идёт по выбору мастера. Мастер должен тратить минимум десять часов в неделю для обучения.

Ограничения: Подобно персонажем других классов, псионики должны соблюдать ограничения в выборе оружия, брони и не оружейных профессий.

Оружие: Псионик имеет тенденцию пренебрежения оружием любого сорта, т.к. это является грубостью и нерациональностью, по сравнению с психическим оружием. Всё же, оружие необходимо, как последний вариант персональной защиты, и существенно, когда ОСП псионика кончилось. Также, в некоторых областях, где приключенцы появляются на публике без оружия, они часто осмеиваются и находят проблемы. Псионик может использовать любое оружие, указанное ниже. По существу, они используют небольшое или среднее оружие весом 6 фунтов или меньше.

Короткий лук	Метательный топор
Ручной арбалет	Шестопёр
Лёгкий арбалет	Пика
Кинжал	Скимитар
Дирк	Копьё
Нож	Короткий меч
Клаб	Боевоё молот
Одноручная секира	

Доспехи: Псионик может носить броню, сделанную из кожи, клёпаной кожи, или шкуры. Они могут также носить небольшой щит. Псионик может использовать свои силы, нося шлем, который псионически активен, или магический шлем, который имитирует одну из сил псионика. Но если псионик носит нормальный шлем, он не может использовать его силы. Снятие шлема не повлияет на класс брони героя, но могут происходить другие эффекты определенные DM'мом. Например, вор, который подкрался к псионику сзади может легко его убить. Или, если DM допускает колшоты, голова псионика может представить выгодную цель.

Дополнительное правило: DM может позволить носить псионику доспех, но существуют пенальти, если доспех из метала. Пенальти распространяется на оценку силы псионика.

ПЕНАЛЬТИ ДОСПЕХОВ ПСИОНИКА	
Доспех	**Редакция оценки силы псионика**
Войлочный, кожа, клёпаная кожа, шкура	0
Бригантина, кольчатый доспех, чешуя	-1

Кольчуга	-2
Пластинчатый доспех	-3
Почти полный доспех	-5
Полный доспех	-7

Профессии

Психические силы подобны профессиям, но они не перемещают их. Психоник, как обычно, может изучать боевые и не боевые профессии . Он может выучить любые профессии для того оружия, которым он владеет. Также, они могут изучать не оружейные профессии из груп: "Главная" группа (смотри правила по профессиям AD&D® 2е издание *Player's Handbook*, стр. 54, таблица 37) и из психической группы, описанной ниже. Если используются дополнительные правила по *Player's Handbook* используются, то психоник получает халявные слоты за интеллект. Смотри таблицу4, "Интеллект" в Players Handbook, чтобы определить размеры халявы . Халявные слоты можно использовать на языки, не оружейные профессии, но никогда на психические силы.
Количество показывает сколько оружейных и не оружейных слотов получит психоник на первом уровне.
 # Уровней показывает каких уровней надо достичь, чтобы получить новые оружейные и не оружейные слоты. Итак, психоник получает два оружейных слота каждые пять уровней, на 5, 10, 15, 20 уровнях и т.д. Также они получают не оружейные слоты, каждые три уровня, на 3, 6, 9, 12 уровнях и т.д. **Пенальти** это штраф на попадание оружием в котором не разбирается психоник.

ПСИОНИЧЕСКИЕ СЛОТЫ ПРОФЕСИЙ					
Группа	**Оружейные профессии**		**Пенальти**	**Не оружейные профессии**	
	Количество	#Уровней		Количество	#Уровней
Психоник	2	5	-4	3	3

ПСИОНИЧЕСКИЕ НЕОРУЖЕЙНЫЕ ПРОФЕСИИ		
Профессии	#Слотов	Показатель
Шлифовка камней	2	Подв -2
Управление подсознанием	2	Муд -1
Гипнотизм	1	Хар -2
Омоложение	1	Муд -1
Медитативный фокус	1	Муд +1
Музыкальный инструмент	1	Подв -1

Чтение/письмо	1	Инт +1
Религия	1	Wis +0

Управление подсознанием: Эта медитативная профессия позволяет психонику временно повышать его общие PSPs. Профессия позволяет ему подключаться в энергетические резервы, которые лежат в глубоком подсознании, которые обычно отсутствуют у него. Это - подобно выстрелу психического адреналина. Прежде, чем он смог использовать эту профессию, его ОСП должны быть на своем максимуме. Он затем должен затратить два дня (48 последовательных часов) собирая эту энергию, прерываясь только на еду и сон. В конце персонаж кидает чек. Если он выкинул, он увеличивает его ОСП на 20%, округленный в большую сторону. Увеличение в ОСП продолжается 72 часов. В конце этого времени, символ теряет столько очков силы как, он первоначально приобретал их, независимо от его текущего итога. Этот убыток не может никогда не может уменьшить его ОСП до 0. В течение этих 72 часов, герой не может восстановить ОСП если его текущий итог равняется или превышает его обычный максимум. Если его текущий итог бросает ниже его обычный максимум (то есть, как только, он затратил все бонусовые очки), он может начать восстанавливать ОСП нормально. Он не может восстановить потерянные бонусные точки, тем не менее; он может только восстановить свои до максимума.

Гипнотизм: С помощью этой профессии психоник может загипнотизировать другого героя, привести его в расслабляющее состояние, которое хорошо подходит для убеждений. Тем не менее, гипноз не возможен, если персонаж не добровольно загипнотизирован и знает об этом. Психоник с этой профессией может загипнотизировать человека и любого гуманоида. Не гуманоидов можно загипнотизировать тоже, но DM должен назначать штраф при броске чека. Размер штрафа зависит от того, какая форма монстра. Например, человек ящер может быть загипнотизирован только с -8 модификатором на чек профессии. Длительность гипноза, продолжается около пяти минут. Предмет затем расслабляется и может делать почти всё, что ему скажут, кроме того, что опасно или не соответствует его характеру. Тем не менее, загипнотизированный человек может легко быть одураченным; существо может быть убеждено, что он делает одну вещь, пока он действительно делает другое. Законопослушный или хороший психоник не должны проворачивать такие хитрости. Психоники, которые гипнотизмом заставляют других людей делать хаотичные или злые вещи могут иметь после этого проблемы со своим собственным характером. Гипнотизм может иметь следующие (или аналогичные) эффекты:

Персонаж может вспомнить те вещи, которые он забыл, вследствие глубокого потрясения или магического воздействия.

Персонаж может быть лишён страха перед кем-либо или перед чем-либо.

Персонажа можно вылечить от какой-либо вредной привычке или фобии.

Персонажа можно подготовить, чтобы он подрожал кому-либо или вёл себя по-другому.

Омоложение: Эта профессия позволяет герою восстанавливать ОСП пока он размышляет, так же быстро, как если он спал. Герой достигает состояния глубокой концентрации, в которой он фокусируется и восстанавливает свою энергию. Он неподвижен, но находится в сознательном состоянии и осведомлен об окружающей его среде, так что он не получает штраф в неожиданных или инициативных случаях, и он не беспомощный если атакован.

Медитативный фокус: С помощью этой профессии психоник может сфокусировать его умственную энергию в одну конкретную дисциплину. В результате, его ОСП временно увеличиваются, пока в других дисциплинах уменьшаются. Профессия требует от персонажа 12 часовой медитации, непрерываемой, в течение полных 12 часов. Последние

четыре часа этой медитации тратятся в глубокий, подобный сну транс. Психоник может восстановить ОСП до нормального состояния в течение целого периода. Когда медитация завершена, игрок кидает чек. Если герой выкинул чек, он успешно сфокусировал его ум в одну конкретную дисциплину (которая выбиралась, когда процесс только начался). Все оценки мощности в этой дисциплине повышаются двумя точками в течение 24 часов или пока ОСП персонажа не сведено к нулю, не важно, что будет первым. Все его оценки мощности в других дисциплинах уменьшаются до того же периода.

Огранка драгоценных камней, чтение\письмо, музыкальный инструмент, религия: смотри в *Player's Handbook* в описании профессий.

Дикие таланты

Дикие таланты – это кто-то из любого другого класса, которые имеют естественный, латентный потенциал к психонике. Этот потенциал может быть в любом персонаже, независимо от класса, характера, или расы. Дикие таланты не могут никогда догнать психоника в умении, но они хвастают по крайней мере одной психонической силой - , которая является известной, как "дикая сила" среди психоников. Любой герой может протестироваться на дикую психонику. (Герой должен быть предостережен: такие меры не - без риска, как объяснено ниже.) Персонаж может протестироваться только в специфическом времени:, когда герой сначала создан; когда увеличивается уровень или когда каким-либо способом повышается Мудрость. В двух последних случаях сначала персонаж должен найти психоника, чтобы он провёл психическую диагностику. Каждый персонаж (и NPC и монстр, если DM хочет) имеет базовый шанс 1%, на дикую психонику. Это модифицировано как показано ниже:

Каждый показатель Инт, Муд, Кон 18	+3
Каждый показатель Инт, Муд, Кон 17	+2
Каждый показатель Инт, Муд, Кон 16	+1
Персонаж 5-8 уровня	+1
Персонаж 9 уровня и выше	+2
Маг, клирик или не человек*	X 1/2

- Округлить полученный результат вверх. Использовать это один раз (напр: эльф маг).

Как только Вы определили ваш шанс, чтобы быть диким талантом, кинте 2D10. Вычитайте 2 показателя если другой психоник пытается раскрыть ваш талант. Если результат - менее чем или равный модифицированному шансу, персонаж имеет по крайней мере одну дикую силу. Если число - 97 или выше, герой имеет страшные последствия. (СМ: **Риск**).

Пример: Возьмём дворфа клирика третьего уровня с показателями Мудрость 17, Интеллект 9, Конституция 16. Его шанс быть диким талантом равен 1 (базовый шанс) + 2 (Муд 17) + 1 (Кон 16) x 0.5 (потому, что он дворф). Конечный результат 2 %. Дворф имеет шанс 2 % чтобы стать диким психоником. Игрок выкинул 3 и не стал диким психоником.

Гипнотизм не может являться способом раскрытия дикой псионики и не возбуждает никаких натуральных процессов. **Определение сил**: если персонаж является диким талантом, игрок должен кануть проценты (2d10), чтобы узнать какие силы он может использовать (см. таблицу ниже). Большинство диких талантов имеют только одну силу. Счастливчики (которые вкинули соответствующую процентовку) могут иметь более, чем одну силу. Кроме того, если персонаж получает любую силу с необходимой предпосылкой, он автоматически получает необходимую предпосылку, тоже. Например, если дикий талант знает телепатическую силу, которая требует контакт (важная телепатическая сила), он автоматически знает контакт, тоже.

Очки силы: Так же как и настоящий псионик, дикий талант имеет очки силы. Он получает минимальное количество ОСП, чтобы использовать один раз в день свою силу (силы). Если сила может поддерживаться, то он получает столько ОСП, сколько нужно, чтобы поддерживать её четыре отрезка времени. Когда дикий псионик получает уровень, то он получает 4 ОСП (больше никаких плюшек он не получает).
Риск: Персонаж, который критически проваливает свой шанс стать диким талантом (97-100), в этом случае персонаж терпит сильное эмоциональное потрясение и терпит это физически.

%	Результат
97	Спас против смерти или Мудрость падает на 1d6 навсегда.
98	Спас против смерти или Интеллект падает на1d6 навсегда.
99	Спас против смерти или Конституция падает на 1d6 навсегда.
00	Спас против смерти с –5 пенальти или Мудрость, Интеллект, Конституция падают на три пункта навсегда.

Получение силы (сил): Игрок бросает 2d10 – от 1 до 50 он выбирает посвящения (2d10), от 51 - 100 он выбирает науки. Так же и с атаками и защитами от 1 до 50 – защита, от 51 – 100 атака.

ДИКИЕ ПОСВЯЩЕНИЯ

Посвящение ясновиденья

01	Полное зрение
02	Разум боя
03	Чувство опасности
04	Чувствовать свет
05	Чувствовать звук
06	Слышать свет
07	Знать направление

ДИКИЕ НАУКИ

Науки ясновиденья

01-02	Виденье ауры
03-04	Гадание
05-06	Clairvoyance
07-08	Чтение объекта
09-10	Познания
11-12	Чувствительность к психическим выражениям
13-16	Выбрать любую науку или

			посвящение ясновиденья
08	Знать расположение	**Психокинетические науки**	
09	Чувствовать яд	17-18	Детонировать
10	Радиальная навигация	19-20	Дизентегрировать
11	Видеть звук	21-22	Молекулярная перегруппировка
12	Спиритическое чувство	23-24	Спроектировать силу
13	Выбрать любое посвящение ясновиденья выше	25-26	Телекинез
14	Выбрать любое посвящение ясновиденья выше	27-30	Выбрать любую психокинетическую силу или посвящение
Психокинетические посвящения		**Психометаболические науки**	
15	Оживить предмет	31-32	Сходство с животным
16	Оживить тень	33-34	Полное лечение
17	Атака баллисты	35-36	Поле смерти
18	Контроль тела	37-38	Энергетическое ограничение
19	Контроль пламя	39-40	Всасывание жизни
20	Контроль света	41-42	Метаморфозы
21	Контроль звука	43-44	Форма тени
22	Выбрать любое психо-кинетическое посвящение	45-48	Выбрать любую психометаболическую науку или посвящение
Психометаболические посвящения		**Телепатические науки**	
23	Поглотить болезнь	49-50	Доминирование
24	Контроль адреналина	51-52	Связь с судьбой
25	Старение	53-54	Массовое доминирование
26	Насыщение	55-56	Стирание разума
27	Контроль над телом	57-58	Зонд
28	Равновесие тела	59-60	Высшая невидимость
29	Тело-оружие	61-62	Ключ к личности
30	Падение кошки	63-64	Связь с разумом
31	Вызвать упадок	65-68	Выбрать любую телепатическую науку или посвящение

32	Регулировка клеток
33	Сила хамелеона
34	Химическая симуляция
35	Смещение
36	Двойная боль
37	Улучшенная сила
38	Форма эктоплазмы
39	Расширение
40	Плоть-доспех
41	Создать оружие
42	Повышенная чувствительность
43	Непередвигаемость
44	Одолжить здоровье
45	Смещение
46	Редакция
47	Акция силы
48	Приостановить оживление
49	Выбрать любое психометаболическое посвящение выше

Телепатические посвящения

50	Притяжение
51	Отвращение
52	Благословение
53	Скрыть мысли
54	Мечта
55	Симпатия
56	ЕСП

Психопортивные науки

69-70	Изгнание
71-72	Вероятность путешествия
73-74	Призыв планетарного творения
75-76	Телепортация
77-78	Телепортация другого
79-82	Выбрать любую психопорливную науку или посвящение
83-85	Перекинуть два раза
86-88	Перекинуть три раза
89-92	Выбрать любую науку или посвящение
93-96	Выбрать любую науку и два посвящения
97-99	Выбрать любую науку и три посвящения
00	Выбрать любые две науки и четыре посвящения

57 Ложные ощущения

58 Обнаружить проникновение

59 Понимание воплощения

60 Принести боль

61 Вечные противники

62 Невидимость

63 Определить жизнь

64 Брусок разума

65 Усиление фобии

66 Пост гипнотическое предложение

67 Психическая маскировка

68 Психический посланник

69 Отвращение

70 Перенос мыслей

71 Связь зрений

72 Связь звуков

73 Узнать погоду

74. Связь вкуса

75 Телепатическая проекция

76 Слышать правду

77-78 Выбрать любое телепатическое посвящение

Псхопортивное посвящение

79 Астральная проекция

80 Дверь перехода

81 Переход

82 Путешествие в мечте

83 Временной сдвиг

84 Временной пространственный якорь

85	Выбрать любое психопортивное посвящение
86-87	Перекинуть два раза
88-89	Перекинуть три раза
90	Выбрать любые два посвящения
91-99	Перекинуть, но на науки
00	Выбрать любое посвящение. Затем перекинуть на науки.

WILD DEVOTIONS

Clairsentient Devotions

01	All-Round Vision
02	Combat Mind
03	Danger Sense
04	Feel Light
05	Feel Sound
06	Hear Light
07	Know Direction
08	Know Location
09	Poison Sense
10	Radial Navigation
11	See Sound
12	Spirit Sense
13	Choose any clairsentient devotion above
14	Choose any clairsentient devotion above

Psychokmetlc Devotions

15	Animate Object
16	Animate Shadow
17	Ballistic Attack
18	Control Body

WILD SCIENCES

Clairsentient Sciences

01-02	Aura Sight
03-04	Clairaudience
05-06	Clairvoyance
07-08	Object Reading
09-10	Precognition
11-12	Sensitivity to Psychic Impressions
13-16	Choose any clairsentient science or devotion

Psychokmetic Sciences

17-18	Detonate
19-20	Disintegrate
21-22	Molecular Rearrangement
23-24	Project Force
25-26	Telekinesis
27-30	Choose any psychokinetic science or devotion

Psychometabolic Sciences

31-32	Animal Affinity
33-34	Complete Healing
35-36	Death Field
37-38	Energy Containment

19	Control Flames
20	Control Light
21	Control Sound
22	Choose any psychokinetic devotion above

Psychometabolic Devotions

23	Absorb Disease
24	Adrenalin Control
25	Aging
26	Biofeedback
27	Body Control
28	Body Equilibrium
29	Body Weaponry
30	Catfall
31	Cause Decay
32	Cell Adjustment
33	Chameleon Power
34	Chemical Simulation
35	Displacement
36	Double Pain
37	Enhanced Strength
38	Ectoplasmic Form
39	Expansion
40	Flesh Armor
41	Graft Weapon
42	Heightened Senses
43	Immovability
44	Lend Health
39-40	Life Draining
41-42	Metamorphosis
43-44	Shadow-form
45-48	Choose any psychometabolic science or devotion

Telepathic Sciences

49-50	Domination
51-52	Fate Link
53-54	Mass Domination
55-56	Mindwipe
57-58	Probe
59-60	Superior Invisibility
61-62	Switch Personality
63-64	Mindlink
65-68	Choose any telepathic science or devotion

Psychoportive Sciences

69-70	Banishment
71-72	Probability Travel
73-74	Summon Planar Creature
75-76	Teleport
77-78	Teleport Other
79-82	Choose any psychoportive science or devotion
83-85	Roll two times
86-88	Roll three times
89-92	Choose any science or devotion
93-96	Choose any science and two devotions
97-99	Choose any science and three devotions
00	Choose any two science and four

devotion

45 Displacement

46 Reduction

47 Share Strength

48 Suspend Animation

49 Choose any psychometabolic devotion above

Telepathic Devotions

50 Attraction

51 Aversion

52 Awe

53 Conceal Thoughts

54 Daydream

55 Empathy

56 ESP

57 False Sensory Input

58 Identity Penetration

59 Incarnation Awareness

60 Inflict Pain

61 Invincible Foes

62 Invisibility

63 Life Detection

64 Mind Bar

65 Phobia Amplification

66 Post-Hypnotic Suggestion

67 Psychic Impersonation

68 Psychic Messenger

69 Repugnance

70 Send Thoughts

71	Sight Link
72	Sound Link
73	Synaptic Static
74.	Taste Link
75	Telempathic Projection
76	Truthear
77-78	Choose any telepathic devotion above

Psychoportive Devotions

79	Astral Projection
80	Dimensional Door
81	Dimension Walk
82	Dream Travel
83	Time Shift
84	Time/Space Anchor
85	Choose any psychoportive devotion above
86-87	Roll two times
88-89	Roll three times
90	Choose any two devotions
91-99	Roll Sciences
00	Choose any devotion. Then roll again and consult Sciences

Сражение псиоников не более сложное, чем сражение между двумя магами, либо большим количеством. Фактически это очень похожие явления. В течение сражения псионик и маг обычно используют одну и ту же тактику: они избегают сподручных и сосредотачивают свои усилия на самом сильном противнике или поддерживают оборону, где это необходимо. Одинокий псионик, пойманный злобными войнами – сильно попал. Если он не может создавать, вызывать, доминировать или иначе использовать силу, то он вероятно будет подавлен. По это причине псионики особенно NPCs редко путешествуют без эскорта.

Использование сил

В принципе, псионик может задействовать только одну силу в раунд, но есть некоторые исключения:

- Как только сила инициализирована, персонаж может поддерживать ту силу для того, пока он может продолжать оплачивать стоимость обслуживания. (Это предполагает, что мощность стоит затрат ОСП; если никакая такая стоимость не упомянута в описании, мощность не может поддерживаться вне ее начальной продолжительности.)

- Психические способы защиты (незаполненный разум, щит мыслей, ментальный барьер, крепость интеллекта, башня железной воли) не ограничивается пределом – одна сила в раунд. Персонаж всегда может безынициативно защиту и в конце раунда использовать силу.

Чек силы

Чек силы является фундаментом для психического боя. Вообще, сила не будет действовать, если персонаж не сделал успешный чек силы. (См. выше.) Некоторые силы требуют дополнительного чека, прежде, чем они будут работать. Смотри индивидуальные описания сил.

Психический поединок

Психические силы часто сталкиваются с противодействием. Психоник может использовать психическую атаку, хотя в то же время другой персонаж может включить защиту. Какая сила превалирует? Пробила ли атака защиту или нет? Решение психического поединка просты, если все эти силы задействованы в этом же раунде. Два поединщика сравнивают свои броски и чеки силы. Персонаж, выкинувший лучший показатель выигрывает. Если чеки силы одинаковы или не преуспевают, тот, который защищался побеждает.
Пример: Атакующий использует эго кнут. Защищающийся использует барьер мысли. Чек силы первого 15, а второго 12. Таблица ниже показывает результаты между этими двумя силами.

Атака	**Защита**	**Результат**
11	6	Атакующий побеждает потому, что его бросок выше.
3	9	Защищающийся побеждает потому, что его бросок выше.
4	18	Первый побеждает так, как он выкинул чек силы, а другой нет.
16	10	Второй побеждает так, как он выкинул чек силы, а первый нет .
19	15	Ничей бросок не преуспел, но защитник побеждает так, как атака не была совершена.
8	8	Одинаковые броски. Снова победил защитник потому, что атакующий не пробил его защиту.
15	--	Атакующий побеждает автоматически так, как он выкинул чек силы, а второй не использовал защиту.

Поддерживаемые силы: В примере выше силы вводились в том же самом раунде. Некоторые психические силы надо поддерживать в течение нужного количества раундов. В этом случае игрок должен кидать чек каждый раунд использования силы, после введения силы игрок получает +1 к броску. Если чек не выкидывается сила выключается. Но её можно снова включить.

Многократные конфликты: В большом сражении, психик может быть вовлечён в более, чем одно состязание. Если он использует более, чем одну силу, игрок должен кидать кубик отдельно за каждую силу. Если психик использует одну силу против многих оппонентов, игрок должен кидать под каждого из них. Как только он выкинет нужное число, игрок может оставить его для всех последующих сил либо оппонентов в этом раунде. Это правило относится как к защите, так и к другим силам .

Психическая блокировка

В некоторых психических состязаниях, не имеется никакого четкого разделения. Например, два персонажа могут пробовать использовать психокинез на том же самом объекте одновременно. (Они делают небольшой психический армреслинг.) В таком случае, персонаж с наилучшим броском побеждает в этом раунде. В нашем примере, победитель управлял бы объектом. Если чеки мощности показывают одинаковый результат, персонажи блокированы. Никто не побеждает в этом раунде. Чтобы разрешить конфликт, оба персонажа должны поддержать те же самые силы в течение следующего раунда, и участвовать в новом психическом соревновании. Если любой персонаж будет не в состоянии поддерживать его силу, он переносит обратную реакцию и теряет 4d4 ОСП немедленно. В любом случае, победа может быть мимолетная. Если условия позволяют, проигравший может бросать вызов победителю в следующем раунде.

Боевой раунд

Все психические конфликты следуют за стандартной боевой последовательностью. Исключая способы защиты, остальные силы используются в порядке инициативы. Например, если психик хочет напасть, или планирует телепортироваться в безопасное место, он может сделать так, в порядке очереди по инициативе. Психические защиты работают безынициативно, в течение полного раунда, начинающегося в самом начале. В отличие от заклятий психические силы не имеют инициативных модификаторов. Психические силы требуют некоторого количества концентрации. Персонаж, кто использует силу в течение боя вокруг, может двигаться по только половине его скорости. Кроме того, он может быть прерван подобно магу, приводящему заклинание. Сила, которая поддерживается от предыдущего раунда, не может быть прервана. Если сила прервана в течение предварительного раунда, время, вложенное в подготовку потеряно. Нисколько ОСП не теряются, когда сила прервана.

Телепатический бой

Прежде, чем психик может использовать телепатическую силу, он должен установить контакт с мозгом противника. "Контакт" - телепатическое посвящение, которое прокладывает путь к другим телепатическим степеням. Обычно, единственное использование этого посвящения - все, что требуется; психики входят в контакт сначала, затем включают другую телепатическую силу. С существами с маленьким или никаким психическим талантом, включая дикие таланты, можно входить в контакт таким образом. Так может использовать эту силу психик или психические создания, если они согласны. Посвящение контакта никогда не работает против психика (или психическое создание) кто не позволяет этому работать. Это истинно даже, когда он бездействует или находится в бессознательном состоянии. У психика обычно закрытый разум. Прежде, чем сила контакта может работать против них, они должны преднамеренно открыть их разум. Они могут выборочно, позволять контакт с дружественной силой. Когда разум персонажа закрыт, с ним можно входить в контакт через телепатический бой. Текст ниже описывает пять телепатических нападений, или режимы нападения, которые используются, чтобы установить контакт с закрытым разумом. Это также описывает пять телепатических защит,

которые могут помогать предотвращать такие нападения. Наконец, это объясняет, что случается, когда эти противостоящие степени сталкиваются.

Телепатические атаки

Имеются пять режимов нападения: тяга к разуму, эго кнут, инсинуация, психическое сокрушение, психический удар. Против разума, который является открытым, чтобы войти в контакт, каждая из этих степеней, имеет определенные эффекты. Например, кнут эго может делать чувства персонажа настолько ничего не стоящими, что он переносит штрафы ко всем броскам. Ни один из этих эффектов не происходит, если разум персонажа не открыт, чтобы входить в контакт. Если разум персонажа закрыт, режим нападения служит, чтобы разрушить его сопротивление. Если он терпит поражение от атаки, его разум открывается, и войти в контакт и войти в контакт будет легко.

Получение психических атак: Психоник учит атаки, так же, как учит другие силы . Психоник сначала должен иметь доступ к телепатической дисциплине. После этого он должен потратить один слот посвящения на психическую атаку (только психический удар является наукой). Герой может полностью посвятить себя к изучению психических атак, на втором уровне он может знать их всех. Либо он может научится одной атаке (по желанию игрока).
Один- два удара: Режимы Нападения отличаются от большинства других психических сил в одном ключевом отношении: персонаж, использующий режим нападения получает одно нападение премии с той силой каждый раунд. (Режим нападения совмещает один-два удара.) игрок кидает два чека мощности. Каждый из этих ударов составляет отдельное нападение и, если противопоставлено, проводится как отдельное психическое соревнование. Оба нападения должны быть направлены против той же самой цели. Начальная стоимость режима нападения включает это двойное нападение.

Телепатические защиты

Персонаж с психическим силами не беззащитен против телепатических режимов нападения. Пять телепатических сил, известных как режимы защиты, помогает защищать персонажей от нежелательного контакта. Эти степени - пустой разум, щит мысли, умственный барьер, крепость интеллекта, и башня железной воли. Хотя эти степени принадлежат дисциплине телепатии, они доступны всем членам класса. Психоники разрабатывают эти степени естественно, поскольку они получают уровни опытов, независимо от того, имеют ли они доступ к дисциплине телепатии. Когда персонаж активизирует телепатический режим защиты, это становится эффективным в начале раунда. Персонаж проводит психическое соревнование против каждого режима нападения. (Начальная стоимость режима защиты закрывает(охватывает) все нападения в круге.) В любом пункте(точке) в течение круга, если он выкидывает число, которое он находит наилучшим, он может держать это для остальной части раунда. Режимы Защиты не имеют никакого эффекта против любых психических атак.

Модификаторы атаки

Каждая атака менее эффективна против определённой защиты. Результаты модификаторов плюсуются либо вычитаются от счёта силы. Некоторые модификаторы дают бонусы, некоторые пенальти.

АТАКИ VS. ЗАЩИТЫ					
	Пробел разума	Щит мысли	Ментальный барьер	Крепость интеллекта	Башня железной воли

Тяга к разуму	+5	-2	-4	-4	-5
Эго кнут	+5	0	-3	-4	-3
Инсинуация	-3	+2	+4	-1	-3
Психическое сокрушение	+1	-3	-1	-3	-4
Псионический удар	+2	+3	0	-1	-2

Отклонения

Каждый раз режим нападения преодолевает режим защиты (или режим нападения преуспевает против кого - то, кто не использовал режим защиты), нападавший установил частичный контакт называемый отклонением. Три отклонения равняются полному контакту. Таким образом, устанавливая контакт с чьим - то мнением через бой требует трех успешных нападений. (Говоря обычным языком, единственное отклонение часто называется " контакт с одним пальцем " и два отклонения" контакт с двумя пальцами. ") Помнят, что режим нападения позволяет два нападения в раунд, так что возможно установить два отклонения в раунд. Отклонение не имеет никаких прямых эффектов, независимо от того, какая атака была произведена. Этот контакт то же самое состояние, которое достигнуто, когда сила контакта используется успешно против не психоника. (Другими словами, три эффективных нападения просто берут место одного успешного использования контакта.) отклонения больше не применяются, когда контакт установлен. (Именно поэтому не имеется никакой такой вещи как " контакт с тремя пальцами ") Когда полный контакт установлен, нападавший может делать не больше одного нападения против защитника в раунд. В следующем раунде, он может использовать любую телепатическую мощность против защитника, которого он выбирает - в пределах диапазона и платит стоимость силы, конечно. Наличие контакта не делает использование другой телепатической силы автоматическим; это только делает это возможным. Однако, персонаж невероятно уязвим когда входит в контакт. Его единственные средства защиты подавляющие, контратакуют (вероятно нетелепатическое нападение) или выброс, который является весьма опасным. Над войденным в контакт разумом можно доминировать, воздействовать любым количеством других телепатических посвящений, или атаковать снова.

Поддерживаемые отклонения: Поддерживаемые отклонения (одно или два) цена 1 ОСП В раунд. Псионик может поддерживать отклонения только над одним разумом в любое время. Он может поддерживать полный контакт с любым числом разумов. Отклонение считается нарушено только, когда 1) нападавший добровольно ломает это, просто объявляя, он делает так; 2) нападавший будет не в состоянии оплачивать стоимость обслуживания ОСП в раунд; 3) нападавший использует режим нападения против различной цели; 4) нападавший выведен из строя

Другие рассмотрения

Линия видимости: Если псионик знает жертву либо его ему описали, ему не требуют линия видимости к их цели при использовании силы псионика. Силы ясновиденья - очевидное исключение, как - многие из телепатических сил, которые вносят в список модификаторы счета силы для целей, которые являются вне области зрения псионика.

Нападение касанием: Психические силы с диапазоном "касание" могут использоваться в бою, но они требуют броска под THACO в дополнение к чеку силы.

Боевые карты

Использование боевых карт необязательно, но настоятельно рекомендовано. Боевая карта 3 " x 5 " индексной карточки - распечатка информации для одной для одной силы психоника. Каждый игрок делает одну плату для, каждый снабжает энергией его характер(знак), знает. Подходящая информация включает счет мощности, начальную стоимость и стоимость обслуживания, диапазон, время для подготовки, область эффекта, и краткого описания эффекта мощности. Боевые карты обслуживают три цели. Сначала, они - удобное собрание ссылки(рекомендации) - своего рода " psionic spellbook " для персонажа. Во вторых, они помогают ускорять игру, когда психические силы используются в течение боя. И треть, они делают психические соревнования более равноправными. Если персонаж намеревается использовать психическую силу в течение боя, он использует боевые карты. Тогда он размещает карту перед собой, и вызывает психическую дисциплину заключённую в карте. Когда она вступает в силу, он зеркально отражает лицо карты. Если два психоника борются, никто из них не может обнаруживать то, что его противник делает прежде, чем он сам выберет собственное действие. Если персонаж поддерживает силу от раунда до раунда, карта остается лицом, как напоминание. Боевые карты могут также использоваться, чтобы скрыть психическое действие от других игроков. Когда психическая сила помещена в использование, игрок может выбирать боевую карту и показывать это DM’у, вместо объявления, что он не хочет, чтобы каждый знал.

Примечание:

Дальнейшая информация – это мой личный апгрейд Psionics Complete. Далее последуют “психические пойнты”, модификация психической системы под S&P, китовник и ещё необходимые вещи из “The Will and the Way”, так же полный перечень всех наук и посвящений.

Классовые способности психоника.

Психоник имеет 35 пунктов навыка на классовые способности. Способности стоят от 5 до 15 пунктов. Любые неистраченные пункты могут сохранятся в течение игры.

Использования доспеха (5/10): Психоник может использовать маленький щит,

войлочные, кожаные, клёпаные, шкурные доспехи. За 10 пунктов псионик может носить любые доспехи кроме лат, также маленький или средний щит . Если псионик не возьмёт эту способность, то он не сможет использовать свои силы в доспехе или со щитом.

Показатель атаки по выбору (10): Псионик выбирает одну из пяти атак и его чек мощности улучшается на 1. Эта способность не работает без контакта.

Улучшить THACO (10): Псионик использует пристовское THAC0.

Контакт (5/10): Псионик получает профессию контакта и его чек мощности улучшается в соответствие таблицы в Skills & Powers book. За 10 пунктов псионик получает количество атак выше, как если бы он был на два уровня опытней.

Последователи (5/10): Псионик становится мастером созерцания на девятом уровне. На первом уровне псионик каждый месяц, учится с мастером. Студенты служат без платы, если они получают по крайней мере 10 часов обучения каждую неделю (они уезжают, чтобы искать новые владельцы, если они не получают достаточное обучение). Максимальное количество студентов, которых мастер привлекает, равен половине показателя Мудрости мастера, округлого вниз. Если мастер строит “церковь”, он может привлекать множество студентов, равняющейся его Мудрости. Как способность с 10 пунктами, псионик становится известным преподавателем и может привлекать студентов на любом уровне, подчиненном к пределам, отмеченным выше. Если псионик не выбирает эту способность, он никогда не привлекает последователей, но может нанимать служащих и прихвостней для платы также, как любой другой персонаж.

Охраняемый разум (5/10): Псионик может блокировать или сопротивляться попыткам подчинить его мозг, он получает +1 ко всем броскам сохранения против заклинаний школы очарования / обаяния. Как способность с 10 пунктами, псионик получает, +2 ко всем броскам сохранения против заклинаний школы очарования / обаяния.

Больше хитов (10): Псионик с этой способностью кидает d8, а не d6 для накидки хитов . Псионик все еще получает только два дополнительных хита на 10-ом уровне и выше.

Ментальная защита (5/10): Псионик может закрыть свой разум для контакта это показано на таблице Псионическая прогрессия в Skills & Powers book. Псионик также получает +2 бонуса к его ментальному классу доспеха. За 10 пунктов псионик получает больше психонических защит, как если бы он был бы на два уровня выше. Если псионик

не имеет эту способность, то он имеет открытый разум, как и другие персонажи не психоники.

Проникающий разум (10): С этой способностью психоник может проникать через физические барьеры своим разумом лучше, чем другие психоники. На два дюйма металла, четыре дюйма обсидиана, на два фута камня психоник проникает лучше.

ОСП бонус (10): Психоник кидает d8 на ОСП, а не d6. Психоник также получает три ОСП плюс модификатор от Мудрости при достижении десятого уровня и выше.

Психический адепт (10): С этой способностью психоник улучшает свою прогрессию примерно вдвое, чем было раньше. На первом уровне психоник выбирает две главные дисциплины.

Прогрессия психического адепта

Уровень	Кол-во Дисциплин	Кол-во Наук	Кол-во Посвящений	Кол-во
1	2	2	4	
2	3	2	6	
3	3	3	8	
4	3	3		10
5	3	4		11
6	4	4	12	
7	4	5	13	
8	4	5	14	
9	4	6	15	
10	5	6	16	
11	5	7	17	
12	5	7	18	
13	5	8	19	

14	5	8	20	
15	5	9	21	
16	5	9	22	
17	5	10		23
18	5	10		24
19	5	11	25	
20	5	11	26	

Улучшенная дальность (5/10): У всех сил главной дисциплины психоника дальность улучшается на 25%. Если психоник является психическим адептом, то за 5 пунктов улучшает одну дисциплину, за 10 вторую.

Конституция война (5): Психоник с высокой Конституцией получает те же бонусы, что и воин..

Специализация в оружии (15): Психоник может специализироваться в использовании любого доступного ему оружия. Эта способность бесполезна, если не подкреплена слотами оружейных профессий.

Использование оружия (5/10): Психоник может использовать следующее оружие: ручной арбалет, нож, дротик, дирк, кинжал, бич, серп, и короткий меч. За десять пунктов психоник может использовать это оружие плюс следующее: короткий лук, дубинка, лёгкий арбалет, ручной\метательный топор, копьё, посох, пращёй, боевая дубинка. Если психоник не берёт эту способность, то он не может пользоваться оружием вообще.

Способность	**Цена в пунктах навыка**
Профессия на оружие из психонического списка.	3
Профессия на оружие из воинского списка.	4
Оружие выбора.	3*
Оружейная экспертиза (одно оружие)	4*
Оружейная специализация (одно оружие)	8*
Изучить стиль боя	1

* Берётся, если имеется профессия на это оружие .

Псионик может изучить стили боя: одноручное оружие, щит и меч, два оружия, стрелковый, конный лучник, метательное оружие и специальный.

Открытый и закрытый разум.

Разум у всех персонажей находится в двух состояниях: открытый и закрытый. Закрытый разум имеет натуральную или расширенную защиту, которая препятствует нежелательному вторжению. Проходят только такие чувства, как зрение, вкус, обоняние, слух и т.д. через закрытый разум. **Разумы всех персонажей и созданий естественно закрыт.** Персонаж может открыть свой разум к психическому контакту, или закрытый разум может быть открытым с помощью психической атаки.

Открытый разум не естественное состояние. Для того, чтобы открыть разум психик значительно понижает свою защиту (по своему желанию) или открывает его атакой (нежелательному оппоненту). Разум психика считается открытым, если он использует силу психика с арией эффекта “психик”.

Ментальный класс доспеха (МКД)

Все персонажи и создания имеют свой ментальный класс доспеха. Пока физический класс доспеха даёт защиту от физических атак, МКД предоставляет защиту от ментальных. Показатель МКБа варьируется от минимума (МКБ 10) до максимума (МКБ -10); нет МКБ хуже 10 или лучше, чем -10.

Как и с нормальным классом брони, чем ниже МКБ, тем неуязвимее персонаж для психических атак, с 20 всегда пробивают, с 1 всегда промах.

Внимание: если вы имеете список психических сил из Книги психики, то вместо чека силы, кидайте под МКБ (вместо показателей 10 плюс, минус модификатор).

Для того, чтобы выяснить МКБ персонажа, посмотрите показатель Мудрости персонажа на таблице ниже. Затем посмотрите Интеллект и прибавьте модификатор. МКБ можно улучшить с помощью профессий и способностей психика.

Базовый МКД и ОСП бонусы

Пока-	Базовый	МКБ	ОСП

затель	**МКБ**	**модиф.**	**бонус**
15 <	10	0	0
16	9	-1	+1
17	8	-1	+2
18	7	-2	+3
19	6	-2	+4
20	5	-3	+5
21	4	-3	+6
22	3	-3	+7
23	2	-4	+8
24	1	-4	+9
25	0	-4	+10

Пример: Тулк с Восточных лесов *имеет Мудрость 18, которая даёт базовый МКБ 7. Он имеет 16 Интеллект, который даёт модификатор -1. Без других преобразований, Тулк имеет МКБ 6 (7-1=6).*

Подчёт ОСП

Количество ОСП зависит от четырёх факторов: Мудрость психоника, Интеллект, Конституция, его уровень опыта. Вместе эти факторы дают представление о ОСП психоника. На первом уровне психоник автоматически получает 15 ОСП. Это количество модифицируются высокими показателями. После психоник кидает 1d6, каждый уровень, включая первый.

Подчёт ОСП для диких талантов немного изменён. Дикий психоник получает столько ОСП, сколько нужно, чтобы использовать его силу (или силы) по минимуму один раз в день. Кроме того, он получает 10 ОСП плюс все бонусы за высокую Мудрость, Интеллект, и Конституцию. Ещё он кидает 1d4.

Пример: Тулк с Восточных лесов *имеет Мудрость 18, Интеллект16 и Конституцию 17. На первом уровне он получает 21 ОСП (15+3+1+2=21) плюс 1d6. Гарон – дикий психоник с такими же показателями получает 16 ОСП (10+3+1+2=16), кидает 1d4, И столько ОСП, сколько нужно для использования его сил один раз в день.*

Получение ОСП

Психоники и дикие таланты получает новые ОСП, когда они получают новые уровни. Психоник получает 1d6 ОСП плюс все модификаторы пока не дойдёт до 9 уровня. Начиная с 9 уровня психоник получает 3 ОСП и бонусы идут только от Мудрости. Дикие психоники, с одной стороны получают 4 ОСП каждой уровень, с другой стороны без модификаторов.

Пример: Тулк с Восточного леса *имеет Мудрость 18, Интеллект 16, Конституцию 17. Когда он переходит с 1го на 2ой уровень, он получает 1d6+6 ОСП.*

Психический бой

Психоники автоматически получают профессию контакта. Контакт дает им, доступ к психическим атакам и позволяет им участвовать в психическом бое. Психические атаки приходят естественно и не берутся за слоты профессий.

Дикие таланты должны выбрать профессию контакта и разместить это в открытый слот не оружейных профессий. (Обратите внимание, что это должно произойти в точке, когда персонаж становится диким талантом: сначала, когда он создан или позже в его карьере, когда его психическая способность становится известной.) Наряду с профессией, дикие таланты получают только одну психическую атаку. Однако, поскольку дикий талант повышается в уровне и слотах не оружейных профессий, он может выбирать дополнительные атаки. Они заполняют открытые слоты, и дикий талант может выбирать большее количество атак (до максимума – три). Дикие таланты никогда не могут иметь больше чем трёх из пяти психических атак.

Психические атаки используется, чтобы нападать на закрытые разумы так, чтобы они открывались к дальнейшему контакту. Это происходит подобно другим нападениям в AD&D'шной игровой системе: психоник выбирает атаку, формирует, и кидает под МТНАС0 равняющейся или превышающей МКБ защитника. Независимо от МКБ, бросок 1 всегда сбой и бросок 20 всегда преуспевает.

Психическая атака может использоваться против психических и не психических разумов. Не психоники определяются, как любой персонаж, не имеющий ОСП. Действия - , тот же самые, но результаты слегка различаются.

При нападение на разум психоника, психоник бой продолжает, пока один из противников не истратит ОСП 0 или пока сражение не прервётся. Разум с 0 ОСП открыт и может быть подвергнуто другим психическим силам. При нападении на не психический разум только одна успешная атака требуется, чтобы открыть разум.

Психические силы можно использовать только на открытых разумах, или специально открытых или атакованных, пока это состояние не пройдёт. Сила психоника может использоваться в том же самом раунде, когда разум открыт атакой психоникой,

МКБ и его защита остаётся подобно броне и щитам в физическом бое, пока количество ОСП не уменьшено до 0 (для персонажа – психоника) или одно успешное нападение атакой нарушает обороноспособность (для не психоника).

Психические атаки требуют концентрации. Психоник, который использует одну атаку в

раунд, может двигаться только в половину его нормальной скорости. Персонаж, использующий психическую атаку также может быть прерван, чем-либо. В раунде, когда персонаж использует психическую атаку он прерывается, атака не проходит. Прерванное нападение стоит 1 ОСП за попытку.

Психик может делать множество психических атак в раунд, согласно его уровню: 1-6, 1/1 в раунд; 7-12, 3/2 в раунд; 13 +, 2/1 в раунд. Дикие таланты никогда не могут делать больше чем одной атаки в раунд.

Психики и дикие таланты получают бонус MTHAC0, в зависимости от их уровня и показателя Интеллекта.

MTHAC0 модификатор

Показатель Интеллекта	**MTHAC0 модификатор**
15 or less	0
16-17	-1
18-19	-2
20-22	-3
23+	-4

Пять психических атак

Дикие психики не могут иметь больше трёх из пяти психических атак.

Кнут эго (КЭ)

Эта атака испытывает чувство собственного достоинства цели и индивидуальность. Атака поражает подобно пылающему кнуту, который вонзается в защиту, а затем в подсознание и показывает цели все его худшие качества, показывает, что он ничего не стоит и т.д. Для каждых 4 ОСП помещенных в нападение (объявляется - сколько после того, как успешный бросок нападения сделан), психик кидает 1d6, чтобы определить ущерб, который нанёс психик своему противнику. При попадании, оппонент теряет это количество ОСП или открывает его разум к дальнейшему контакту, если ОСП не остались. Неудавшееся нападение стоит 2 PSPs.

Кнут эго имеет три дистанции: короткая (40 ярдов), средняя (80 ярдов), и длинная (120 ярдов). На средней дистанции, защищающийся получает +2 бонус к его МКБ; на длинной дистанции, бонус +5.

Если используется против открытого разума, кнут эго оставляет цель, ошеломлённым на 1d4 раунда, цена нападения 4 ОСП. Хотя никакой защиты от психоники не осталось, напавший должен кинуть под МКБ противника, чтобы успешно поразить (это нападение получает +2 МТНАСО премия). В то время как ошеломлён, персонаж кидает все броски с минус пятью (броски атак, спасы, чеки, инициативу), также не может кастовать спелы выше пятого уровня.

Мысленная инсинуация (МИ)

Это атака нападает на подсознание цели, подобно тарану, рвущемуся через стены, которые отделяют примитивные потребности от социальных ограничений. Для каждый 6 PSPs помещенный в нападение (объявляется после того, как успешный бросок нападения сделан), психоник кидает 1d8, чтобы определить повреждение нанесённое противнику. При попадании, защитник теряет это количество ОСП или открывает его разум к дальнейшему контакту, если ОСП не остаются. Неудавшееся нападение стоит 3 ОСП.

Мысленная инсинуация имеет три диапазона: короткий (60 ярдов), средний (120 ярдов), и длинный (180 ярдов). В среднем диапазоне, оппонент получает +2 премия к его МКБ; в длинном диапазоне, премия - +5.

Если используется против открытого разума, МИ оставляет беспомощную, бессильную и бездейственную жертву на 1d4 раундов. Хотя никакой защиты от психоники не осталось, напавший должен кинуть под МКБ противника, чтобы успешно поразить (это нападение получает +2 МТНАСО премия). Провал стоит 3 ОСП.

Тяга к разуму (ТкР)

Это нападение наносит удар разуму опонента, проникая в мысли и блоки памяти. Для каждый 2 PSPs помещенный в нападение (объявляется после того, как успешный бросок нападения сделан), психоник кидает 1d4, чтобы определить ущерб нанесённый его противнику. При попадании, противник теряет это количество ОСП или открывает его разум к дальнейшему контакту, если не осталось ОСП. Неудавшееся нападение стоит 1 ОСП.

Тяга к разуму имеет три диапазона: короткий (30 ярдов), средний (60 ярдов), и длинный (90 ярдов). В среднем диапазоне, защитник получает +2 премия к его МКБ; в длинном диапазоне, премия - +5.

Если используется против открытого разума, ТкР заставляет цель терять использование одной силы психоника (выбранной случайным образом) на 1d6 дней. Хотя никакой защиты от психоники не осталось, напавший должен кинуть под МКБ противника, чтобы успешно поразить (это нападение получает +2 МТНАСО премия). ТкР не имеет никого эффекта на не психонические разумы.

Психонический удар (ПУ)

Это нападение берет форму волны умственной силы, которая отбрасывает разум опонента. За каждые 10 ОСП помещенные в нападение (объявляется после того, как успешный бросок нападения сделан), нападавший кидает 1d12, чтобы определить ущерб, который псионик нанёс противнику. При попадании, оппонент теряет это количество ОСП или открывает его мнение к дальнейшему контакту, если ОСП не остаются. Неудавшееся нападение стоит 5 ОСП.

Психический удар имеет три диапазона: короткий (20 ярдов), средний (40 ярдов), и долинный (60 ярдов). В среднем диапазоне, защитник получает +2 премия к его МКБ; в длинном диапазоне, премия - +5.

Если используется против открытого мнения, псионик наносит 1d8 физического повреждения (потеря физических хитов) за каждые 10 ОСП помещенные в нападение. . Хотя никакой защиты от псионики не осталось, напавший должен кинуть под МКБ противника, чтобы успешно поразить (это нападение получает +2 МТНАСО премия).

Психическое сокрушение (ПС)

Подобно ужасному ментальному весу, это нападение стремится сокрушать разум противника. За каждые 8 ОСП помещённые в нападение (объявляется после того, как успешный бросок нападения сделан), псионик кидает 1d10, чтобы определить ущерб нанесённый его противнику. При попадании, защитник теряет это количество ОСП или открывает его разум к дальнейшему контакту, если ОСП не осталось. Неудавшееся нападение стоит 4 ОСП. Психическое сокрушение, имеет диапазон 50 ярдов.

Если используется против открытого разума, психическое сокрушение причиняет 1d6 пунктов физического повреждения за каждые 8 ОСП помещенные в нападение. Хотя никакой защиты от псионики не осталось, напавший должен кинуть под МКБ противника, чтобы успешно поразить (это нападение получает +2 МТНАСО премия).

Псионические защиты

Крепость интеллекта (КИ)

Эта защита поднимает стену, состоящую из ментальной энергии, которая защищает от псионических нападений. Крепость Интеллекта обеспечивает лучшую защиту против кнута эго, но это чрезвычайно уязвимо к психическому удару. Стоимость - 4 ОСП в раунд.

Ментальный барьер (МБ) Эта защита создаёт ментальный барьер для того, чтобы защитить от психической атаки. Ментальный барьер чрезвычайно эффективен против психического удара, но уязвим к психическому сокрушению. Это стоит 5 ОСП, чтобы использовать эту защиту в один раунд.

Пробел разума (ПР)

Эта защита скрывает разум от психонической атаки, формируя обширную, сокрытую область, которая делает это эффективнее если разум закрыт. Пробел разума защищает хуже всего против мысленной инсинуации. Это стоит 3 ОСП в раунд.

Щит мысли (ЩМ)

Эта защита формирует пылающий щит, чтобы отклонить психическую атаку. Щит Мысли защищает наиболее эффективно против психического сокрушения, но уязвим к кнуту эго. Стоимость - 2 ОСП в раунд.

Башня железной воли (БЖВ)

Эта защита создаёт непреступное убежище для разума. Тяга к разуму проникает через эту защиту труднее, чем мысленная инсинуация. Защита стоит 6 ОСП в раунд.

Закрытие открытого разума

Разум не психоника это тот разум, который не имеет ОСП. Его естественное состояние закрытое если не открыто по желанию или открыто средствами психоники. Если разум такой цели был открыт, но последующее нападение психонической силой, используемой против него не было успешно, цель может пытаться заново закрыть свой разум в следующем раунде. Это требует спасброска против парализации. Если сила психоника использовалась успешно против недавно открытого разума, цель может все еще пытаться закрыть свой разум, но спасбросок с -4. Цель может пытаться закрыть свой разум в следующем раунде после того.

Для недавно открытого разума психоника (тот, чьи ОСП были уменьшены до 0), невозможно заново закрыть разум пока не пройдёт 1d4+1 раунда. После того, как требуемые раунды прошли, цель может делать чек под Мудрости с -3 каждый раунд.

Когда или не психоник или психоник преуспевает при закрытии его разума, происходит следующее: любая психоническая, используемая в настоящее время против персонажа прекращает функционировать, нарушается контакт. Если эффект силы уже имел место в раунде, в котором разум, заново закрыт, психоник расходует полную стоимость ОСП. Если эффект силы не имел место быть, то психоник платит цену провала. Если психоник хочет восстановить контакт, он должен еще раз открыть разум цели.

MTHAC0

——— Уровень психоника ———

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**15**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
MTHAC0	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9

——— Уровень дикого психоника ———

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**15**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
MTHAC0	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6

Прогрессия психоника

Уровень опыта	**Кол-во дисципл.**	**наук**	**Кол-во посвящ.**	**Кол-во Атаки/Защиты**	**Психические**
1	1	1	3	1/1	
2	2	1	5	1/1	
3	2	2	7	2/2	
4	2	2	9	2/2	
5	2	3	10	3/3	
6	3	3	11	3/3	
7	3	4	12	4/4	
8	3	4	13	4/4	
9	3	5	14	5/5	
10	4	5	15	5/5	
11	4	6	16	5/5	
12	4	6	17	5/5	
13	4	7	18	5/5	
14	5	7	19	5/5	

15	5	8	20	5/5
16	5	8	21	5/5
17	5	9	22	5/5
18	5	9	23	5/5
19	5	10	24	5/5
20	5	10	25	5/5